For much more on this game
visit bit.ly/treasuregear

トレジャーギア TREASURE GEAR ™

SLPS 00819

©1997 Miraisoft / ADK
"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
WARNING: All rights reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.

Enjoy&Exciting.
Miraisoft
有限会社 未来ソフト

トレジャーギア TREASURE GEAR ™

PlayStation

STORY

ストーリー

その大陸の名はレムリア。かつてこの地に魔法文明が栄えた時代があった。しかし禁忌を破った魔導士によって、人間界と魔界をつなぐ暗黒の扉が開かれ、魔界の軍勢が人間界に溢れるという事件が起こった。

絶望と混沌が世界を覆ったとき、4人の神の使徒『**ワイズマン**』が現れ、あらゆる事象を超越した奇跡の力によって、からくも人類は滅亡を免れることができた。

ワイズマンと生き残った人々は二度とこの悲劇が繰り返されないように、強大な魔法全てを大陸のいたる所に封印した。

この出来事は後に『**滅びの七日間**』と呼ばれた。

数百年の月日が流れ、人々は再び平和と繁栄の日々を取り戻していた。長きにわたる平和の日々は、人々から悲劇の記憶を薄れさせ、遺跡を荒らす『**冒険者**』という職業を生み出した。彼らは、大陸に点在する遺跡に忍び込み、魔法の宝物を手に入れては高値で売りさばいていた。封印された遺跡は、魔力によって常に姿を変えるダンジョンとなっており、さらに行手を阻むモンスターやトラップといった危険をかえりみず一獲千金を狙う者達は後を絶たなかった。

主人公たちもまた『**冒険者**』だった。恋人でもあるパートナーと二人で名うての冒険者として活躍していた。だが、悲劇は突然起こった。まだ誰も生きて帰ったっことのないダンジョン、通称『**魔帝の墓**』に挑戦したとき、パートナーが罠にはまり、強力な死の呪いをかけられてしまったのだ。命からがら帰ったはいいが、死の呪いは医学の力では手が付けられないものであった。ただ一つだけ残された方法…それは噂でしかなかった伝説の回復アイテム『**生命の実**』を手に入れることだった。

主人公は『**生命の実**』を探して旅立つ。それは、パートナーを救うためであったが、いつしか伝説のアイテムへの冒険者としての好奇心が沸き立っていた。『**生命の実**』は本当にあるのか？ワイズマンとは何者なのか？そして、それはどこにあるのか。

長く苦しい冒険の末、ついに『**生命の実**』の手掛かりがレーレの村にあると分かったところから物語は始まる…

For Japan Only　プレイヤー 1人　メモリーカード 2ブロック

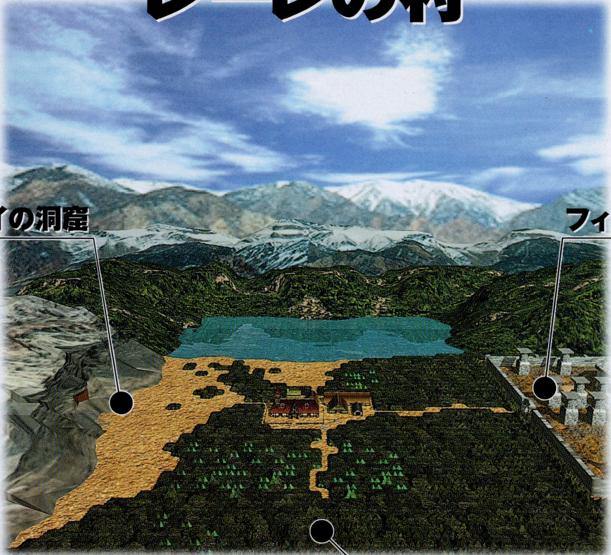
SLPS 00819

CONTENTS

目次

- ストーリー …… 2
- レムリア大陸 …… 4
- 基本操作 …… 6
- ゲームの流れ …… 8
- 冒険を始めよう …… 9
- 基本画面について …… 10
- 状態アイコンについて …… 11
- 村でやること …… 12
- 冒険に出発！ …… 13
- ウィンドウ …… 14
- 冒険の失敗 …… 19
- ゲームセーブ、ロード …… 20
- 職業について …… 21
- 預かり所 …… 22
- 各職業の特徴、技能 …… 23
- キャラクター紹介 …… 28
- アイテム紹介 …… 29
- ゲームヒント、その他 …… 30

レーレの村



レムリア大陸のほぼ中央に位置する【ツェントルム王国】、その北の外れに位置するレーレの村から物語は始まります。このレーレの村は大陸の完全な中心であり、かつての魔法文明の中心地であったと昔から伝えられています。それは、レーレの村の東、西、南、の三方に位置する3つのダンジョン、【フィアの遺跡】【ツウェイの洞窟】【ドレインの森】の存在により証明されていました。当然、その魔法文明の遺産を狙った冒険者たちが集まり賑わっていましたが、そのダンジョンのあまりの苛酷さに、冒険者たちの数も減っていきました。

主人公は、この村の酒場兼宿屋【ランブル亭】に部屋を取り、知り合いの医師に死の呪いをかけられたパートナーの世話を頼んで、ダンジョンに挑もうとしています。

Controller

L2ボタン
視点切り替え
（ノーマル、クォーター、ワイド）

L1ボタン
間接攻撃武器の使用

方向キー
主人公の移動、ウィンドウ操作時の
カーソルの移動に使用します。

✕+□ボタン
その場で向きを変える

✕+○ボタン
その場で時間を進める

SELECTボタン
表示マップの強調
半透明時に使用します。

STARTボタン
コンフィグウィンドウを開く

R2ボタン
体の向きを変えずに移動

R1ボタン
選んだ技能を使う。

△ボタン
技能ウィンドウを開く

○ボタン
攻撃
ウィンドウ操作時の決定

✕ボタン
ダッシュ
ウィンドウ操作時のキャンセル

□ボタン
メインウィンドウを開く

レーレの村
村で情報収集と冒険の準備をする。

冒険開始
『フィアの遺跡』『ツウェイの洞窟』『ドレインの森』3つの冒険マップのどこにいくかを村の出口で決める。

冒険マップ
階段を進み、最も奥にある紋章を入手する旅へ。冒険マップに入ると、紋章を入手するまで戻る階段がない。

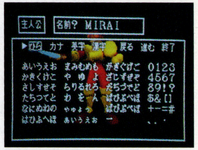
冒険結果
紋章を入手し、村に戻ったら残りの冒険マップへ！冒険に失敗すると、村からやり直し！

3つ全てのダンジョンの紋章を手に入れると…
？？？？？

◆はじめてプレイする
タイトル画面で【NEW GAME】を選択します。

◆性別を選択する
方向キーの左右で【MAIL(男)】【FEMALE(女)】を選択し、◎ボタンで決定してください。男女による違いは【男は力が強い】【女は頭脳が優秀】ですので、好みで選択しましょう。

◆名前を入力する
方向キーでカーソルを動かして名前を入力してください。
文字の種類は【ひらがな】【カタカナ】【漢字】【英字】に合わせ◎ボタンで決定することによってかえられます。漢字入力のときは、まず漢字の読みをひらがなで選択してください。すると、その読みの漢字がウィンドウに表示されるので、そこから選択することができます。漢字の入力が終わったら『選択画面に戻る』を選択してください。
名前の入力が終わったら、『終了』にカーソルを合わせて決定してください。
次に同じように恋人の名前を入力してください。
・・・さあ、冒険の始まりです!!



基本画面について

基本的なゲーム画面です。
この画面でゲームを進めますので、内容について覚えてください。

F(フロア): 現在、主人公がいる階。先に進めば進むほど大きな数字になります。
LV(レベル): モンスターを倒し経験値を溜めることによって、数字が大きくなります。数字が大きいほど、強いキャラクターということです。
気力: 主人公の気力です。あと何%残っているかが表示されています。0%になると眠ってしまい、何もできなくなってしまいます。眠っている間、気力は少しづつ回復し、20%になると起きます。
体力: 主人公の体力です。(現在の体力値)／(体力の最大値)という形で表示されています。0になると倒れて冒険失敗となり、村に戻されます。
(体力が0になってしまった→19ページ)

◆地図について

地図は、その階で主人公が通った所を自動的にマッピングして表示します。
ここには、地図の他にモンスター、アイテム、出口も表示されます。
(敵は、アイテムか魔法を使用した時のみ表示されます)

地図上に表示されるマスの色と種類

- ■水色のマス:主人公の位置。
- ■赤色のマス:モンスターの位置。
- ■黄色のマス:アイテムの位置。
- □白色のマス:出口の位置。

状態アイコンについて

◆主人公は状態が変わるとアイコンが付きます。このアイコンを覚えて、状態に対処しましょう。

毒状態
一定時間気力が減り続ける。

興奮状態
一定時間眠れなくなる。

重力異常状態
一定時間移動ができなくなる。

誘惑状態
一定時間攻撃できなくなる。

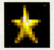
混乱状態
一定時間思いどおりに動けなくなる。

技能封じ状態
一定時間技能が使えなくなる。

◆モンスターの状態は基本的にはわかりません。が、仲間になったときは仲間アイコンが付きます。

このアイコンの付いたモンスターは仲間状態です。
(獣使い技能→25ページ)

◆装備アイテムに付くアイコンです。


コーティング剤を使用した時に付きます。
アイテムが錆びなくなります。

呪われたアイテムに付きます。
装備してしまうとはずせなくなります。

装備した状態で呪われてしまった時には
コーティング剤を使用してはずして下さい。

村でやること

レーレの村には、伝説を追う冒険者と村人がたくさんいますので、まず、こちらから話しかけて、情報をどんどん入手してください。特に酒場がおススメです。

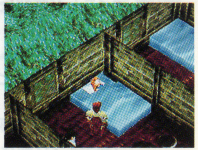
話しかけ方は、話したい相手の隣まで移動して◎ボタンです。相手の話は◎ボタンを押すことによって進めることができます。村人に『はい』『いいえ』の2択を迫られたときは、方向キーでカーソルを動かし◎ボタンで決定してください。

冒険マップの選択

レーレの村から、『フィアの遺跡』『ツウェイの洞窟』『ドレインの森』の3つの冒険マップへ向かうことができます。村の出口の位置によって冒険マップを選択します。この冒険マップの最も深い所には『紋章』というアイテムがあり、それを手に入れればその冒険マップはクリアとなります。

3つの冒険マップのどこから挑戦してもいいので、どこに行くかは、村人や冒険者との会話、実際に行ってみての自分の感想などから選んでください。

◆恋人の回復



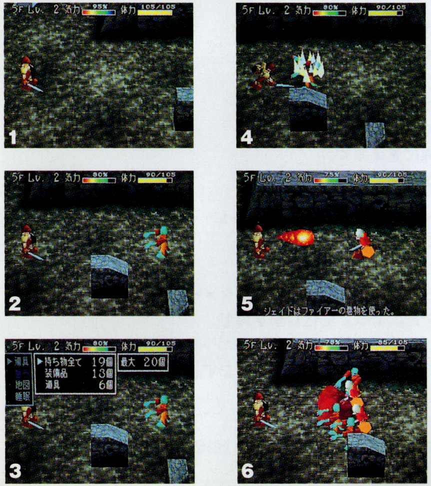
死の呪いを受けた恋人は、酒場の中の宿屋で、医師オダに面倒を見てもらっています。この呪いを解くには『生命の実』が必要なのですが、それ以外にも薬によって、ある程度回復させることができます。この薬を手に入れるには、医師オダに買って来てもらうしかありません。値段は医師オダに話しかければ教えてもらえます。

冒険で手に入れたお金は全て薬代となります。

冒険に出発

◆リアルターンシステムって何？

一言で言うなら『1秒分動けば1秒分ゲームが進行する。
何もしなければゲームは進行しない』というシステムです。
リアルタイムにゲームを進行させつつ、いつでもゲームの時間を止めることができます。
下に例を挙げて、説明してみましょう。



1 方向キーで、右方向に移動してみます。
2 すると画面がスクロールして右から敵のモンスターが現れました。
3 さあ、どうしよう…と、このときコントローラから手を離せばゲーム進行は止まります。
4 相手がザコなら、何も考えず手持ちの武器で倒せるでしょう。
5 相手が強力なら、ウィンドウを開いて魔法などを使うのも手です。
6 相手が複数で戦いたくなければ、逃げましょう。

プレイヤーが戦略を考えてから行動できる、これがこのシステムの醍醐味です。

メインウィンドウ

ゲーム中に一番使用頻度の高いウィンドウです。
主人公のステータスも同時に見ることができます。

◆主人公のステータス

職業：今の主人公の職業です。詳しくは（職業について→21ページ）
追加職業：今のサポートスキルです。詳しくは（職業について→21ページ）
状態：今の主人公の状態です。どこも悪くないときは何も表示されません。

- **毒**：毒状態です。一定時間、気力が減少し続けます。
- **暗**：暗闇状態です。一定時間、自分以外が見えなくなります。
- **興**：興奮状態です。一定時間、眠れなくなります。
- **混**：混乱状態です。一定時間、思いどうりに動かせなくなります。
- **技**：技能封じ状態です。一定時間、技能が使えなくなります。
- **幻**：幻惑状態です。一定時間、全てのアイテムが肉に見えます。
- **重**：重力異常状態です。一定時間、移動できなくなります。

攻撃力：主人公の攻撃力です。数値が大きいほど多くのダメージをモンスターに与えることができます。レベルアップ、装備などによって変化しますので、そのつど確認するといいでしょう。
防御力：主人公の防御力です。数値が大きいほど、モンスターなどから受けるダメージが低くなります。攻撃力と同じくレベルアップ、装備などによって変化しますので、そのつど確認するといいでしょう。
魔力：主人公の魔力です。数値が大きいほど、魔法や奇蹟の効果が大きくなります。これもレベルアップ、装備などによって変化します。
所持金：主人公の所持しているお金です。単位はG（ジム）です。
移動速度：主人公の移動スピードです。職業によって『遅い』『普通』『速い』の3段階あります。
経験値：主人公の経験値です。モンスターを倒せば倒すほど溜まっていき、一定の数値になるとレベルアップします。

メインウィンドウ

次は道具の使い方です。
まず、見たい道具の種別を選択するコマンドが開かれますので、決定してください。
持ち物全て：今まで主人公が手に入れた全てのアイテムが表示されるウィンドウ。
装備物：装備できるアイテムを集めて表示するウィンドウ。
道具：装備できないアイテムを集めて表示するウィンドウ。

今、アイテムを何個まで持てるかは、『最大』の所に表示されています。
最大値は『マジックポーチ』というアイテムを使うことによって増やすことができます（最大30個）。

見たい道具の種別を決定すると、手に入れたアイテムを使用、整理、装備をする道具ウィンドウが開かれます。11個以上の道具を持っているときは方向キーの左右でウィンドウ表示を切り替えてください。道具ウィンドウを開いているときに△ボタンを押すと、アイテムを片手武器、両手武器、盾、間接武器、弓、指輪、首飾り、腕輪、食べ物、飲み物、巻物、奇石、効果アイテム、特殊アイテムの順に並び替えてくれます。

アイテム名は色によって次のように別れています。
白色：鑑定された、表示どうりのアイテムです。
緑色：鑑定されていない正体不明アイテムです。名前が分からないだけでなく、装備アイテムだと呪われていることもあります。
『もの知りメガネ』で鑑定すると正体が分かります。
水色：このゲームでは自分で道具に名前をつけることができます（詳しくは道具コマンドを参照）。
鑑定されたアイテムに名前をつけるとこの色になります。
黄色：鑑定されていないアイテムに名前をつけるとこの色になります。

使用したいアイテムを決定すると、道具ウィンドウの横に道具コマンドが表示されます。
このコマンドによって選択したアイテムをどう使うかを決定します。

装備：装備アイテムを装備します。装備中のアイテムには白ワクがつきます。同種別の違うアイテムを装備したいときは、まず装備しているアイテムを『はずす』コマンドではずしてから装備してください。

一度に装備できるものは片手武器、盾、間接武器、弓、指輪、首飾り、腕輪です。両手武器を装備したいときは、片手武器、盾の両方ともはずさないと装備できません。装備アイテムの中には呪われたアイテムもあり、これらは一度装備したが最後、コーティング剤というアイテムを使うまで、はずすことができなくなってしまいます。

はずす：今装備しているアイテムをはずします。呪われた装備アイテムははずせません。
使う：選択したアイテムを使います。効果を確かめてから使いましょう。
投げる：選択したアイテムを進行方向に投げます。
捨てる：選択したアイテムを足元に捨てます。すでにその場所にアイテムがある場合、そこに捨てることはできませんので、違う場所に捨ててください。
名前：アイテムに名前を付けます。（名前の入力法は9ページ）

道具コマンドの下に武器と盾のステータスが表示されます。武器なら攻撃力、盾なら防御力が表示されますので、装備するときの参考にしてください。また、その職業では装備できない道具を選んでいるとき青色で表示されますので、これを参考にしてください。

◆武器、盾について

主人公の装備できる片手武器、両手武器、盾にはレベルがあり、強いものほど高い数値になります。それぞれの名称の横に＋、−の数値で表示されます。鑑定前の武器、盾のレベルは不明なので、いい武器を拾ったと思ったらレベルが非常に低かったということも起こります。また、錆びる武器、盾の場合、モンスターなどの特殊攻撃によって錆びてしまうことがあります。錆びるとレベルが下がって弱くなってしまうので注意しましょう。これはコーティング剤を武器、盾に使っておけば防げるので、忘れずに使っておきましょう。

◆拾う

足元に落ちている道具を拾います。
すでに持ち物がいっぱいのときは拾えません。

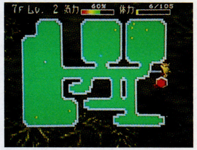
◆地図

今いる階の冒険マップの表示方法を変更します。

◆表示

不透明：不透明のマップを表示します。
半透明：半透明のマップを表示します。
表示off：マップを表示しません。

◆位置



好きな所に表示する事ができます。

◆大きさ

小さい：標準の1/2の大きさで表示。
普通：標準の大きさで表示。
大きい：標準の2倍の大きさで表示。

◆睡眠

減少した気力を眠ることによって回復させることができます。
眠っている間は何もすることができないので、考えて眠る事が必要です。
（コマンドは、一つのフロアで一回しか使えません）

眠らない：眠りません。
浅く眠る：少しの間眠ります。気力は少ししか回復しません。
眠る：長めに眠ります。気力はそれなりに回復します。
深く眠る：非常に長めに眠ります。気力はかなり回復します。

技能ウィンドウ

各職業ごとの技能を使用するためのウィンドウです。
技能は、その技能に必要な気力がないと使用できません。

◆技能の使用方法
△ボタンを押して技能ウィンドウを開いてください。
自分の職業からか、副職業からかを選んでください。
職業選択すると、その職業に応じた技能を選ぶことができます。

タイプ1：使う技能を選び、◎ボタンで決定した後、
R１ボタンを押して使用する。
タイプ2：魔導士（もしくは僧侶）の技能を選択した後、
どの巻物（僧侶の場合は奇石）を使うかを◎ボタンで決定する。
その後はR1ボタンを押して使用できる。
タイプ3：発明家の合体技能を選んだ後、まず一つ目の道具を選択し、
次に二つ目の道具を選択します。すると、二つの道具を合体させることができ、道具ウィンドウの一番後ろに新たなアイテムとして表示されます。

各職業の技能詳細は
（職業紹介→23ページ～）を参照してください。

コンフィグウィンドウ

ここではコンフィグの設定を行います。
項目に合わせた後、方向キーの左右で選択し、◎ボタンで決定します。
選択が全て終了したら⊗ボタンを押してウィンドウから抜けてください。

◆ウィンドウカラー
1～8までの8色から、お好みの色を選択できます。
◆カメラ視点
ノーマル：標準のカメラの動きです。
ダイナミック：カメラの変化が激しくなります。
オフ：カメラが固定となります。
◆BGM設定
ステレオ：ステレオで出力されます。
モノラル：モノラルで出力されます。
オフ：BGMがならなくなります。

冒険の失敗

冒険中、体力が0になってしまうと主人公が倒れてしまい、冒険に失敗となります。すると、冒険マップでの主人公のレベル、持っていたアイテムを失い、村に戻されてしまいます。このとき、職業の習得度レベルは保たれます。

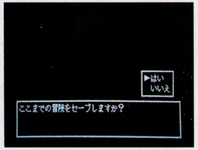
ゲームのセーブ、ロード

◆村にいるとき

村では預かり所でゲームを中断することができます。
◎ボタンを押して、「記録」を選択し、
メッセージに従ってセーブをしてください。

◆冒険マップにいるとき

ゲームを途中でセーブしたいときは、アイテムの『マジックメモリー』を
持った状態でフロアを変えることによりセーブすることができます。
セーブをするときは、メッセージに従ってセーブをし、電源を落として下さい。



◆データロードについて

タイトル画面で『CONTINUE』を選択してください。

職業について

◆職業の増やし方

職業の種類は、最初は戦士一つだけですが、ダンジョンにある紋
章を村まで持って帰ることよって増やすことができます。一つの紋
章につき３つの職業が手に入ります。

◆職業の変更

職業の変更は預かり所で行います。(預かり所、職業変更→22ページ)
ここでしか職業の変更はできません。

◆職業は強力な封印によって、以下の制約があります。

1. 一度につき、一つの職業にしかなれない。
2. 職業には習得度レベルがあり、これが上がることによって技能が増える。
3. 習得度レベルがMAXになるとマスターになる。マスターとなった職業は他の職業のときも、
技能だけは持っていくことが可能になる。この技能をサポートスキルといい、
一つの職業分だけ持っていくことができる。

職業、およびサポートスキルは、預かり所でその職業を選択することによって、
いつでも変えることができます。

冒険マップから村に帰ってきたら、まずこの預かり所に立ち寄ることになります。預かり所のオヤジは、アイテムの取り引きについてか、職業の変更についてかを聞いてくるので、用があるほうを選択してください。

◆アイテムを預ける、受け取る

まず、冒険で手に入れたアイテムを預けるか売るかを聞かれます。次の冒険に必要そうなものは売らずに預けてください。そうでないものは全て売ってお金にしましょう。このお金と、冒険で手に入れたお金は、全てパートナーの薬代となり、医師オダに渡されます。

預けたアイテムは、いつでも受け取ることができますが、冒険の進み具合によって一度に何個まで持っていけるかを制限されます。この数は、預かり所のオヤジが教えてくれます。

◆職業変更

冒険マップで『紋章』を手に入れると、職業を増やすことができます。紋章の力の使い方を知っているのは、預かり所のオヤジだけなので、彼に紋章を預けて職業を変えることになります。オヤジに話しかけると、職業とサポートスキル、どちらを変えるのかを聞いてくるので、変えるほうを選択して下さい。すると、今持っている職業一覧コマンドが出ますので、そこから何の職業にするかを選択します。

職業の選択は、預かり所で何度でもできますので、好きな職業にしましょう。

◆記録

預かり所ではデータをセーブすることができます。(データセーブ→20ページ)

戦士

最初の職業。
体力、攻撃力、防御力は高いが魔力は低い。
こん棒類、ナイフ、片手剣、両手剣の一部、斧類、盾を装備できる。

力溜め	一定時間、攻撃力が倍になる。
飛び斬り	２倍の攻撃力での攻撃。
突撃	ダッシュしながらの攻撃。
音速斬り	剣から風の刃を発射する。
回転斬り	回転して、回りの敵全てを攻撃。
連続斬り	連続した３段攻撃。

魔導士

魔力は高いが、他は全てダメ。
攻撃的な魔法を得意とする。
ナイフ、こん棒、杖を装備できる。

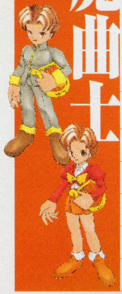
魔法：L1	L1の巻物を気力の限り使える。
魔法：L2	L2の巻物を気力の限り使える。
魔法：L3	L3の巻物を気力の限り使える。
魔法：L4	L4の巻物を気力の限り使える。
魔法：L5	L5の巻物を気力の限り使える。
魔法：禁呪文	L6の巻物を気力の限り使える。

僧侶

魔力が高く、攻撃力、防御力もそこそこある。
防御や回復などの補助的な奇跡の力を得意とする。
こん棒、メイス、杖を装備できる。
盾は軽いものなら装備できる。

奇跡：L1	L1の奇石を気力の限り使える。
奇跡：L2	L2の奇石を気力の限り使える。
奇跡：L3	L3の奇石を気力の限り使える。
奇跡：L4	L4の奇石を気力の限り使える。
奇跡：L5	L5の奇石を気力の限り使える。
奇跡：降臨	L6の奇石を気力の限り使える。

魔曲士



魔力が高く、それ以外もそこそこ高い。
魔法と奇跡の長所を持つ魔曲を使う。
こん棒、ナイフ、竪琴が装備できる。
盾は装備できない。

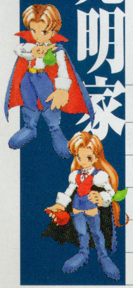
音量UP	装備している竪琴の攻撃力を上げる。
BGMチェンジ	BGMをランダムで変える。
クレイジー	音が当たった者を混乱状態にする。
バインド	音に当たった者を金縛りにする。
ワルキューレ	聖霊ワルキューレを呼び出し攻撃する。
レクイエム	音の聞こえる者にダメージを与える。

獣使い

全てのパラメータが普通。
魔物を味方にして引き連れることができる。
片手剣、ナイフ、ムチ、軽い盾を装備できる。

おどす	ムチで脅して、敵を気絶させる。
誘惑	目の前の敵を誘惑状態にする。
ムチ転がし	ムチで転がし、一時的に技能を忘れさせる。
恐怖	ムチで脅して、敵を金縛り状態にする。
バーサーク	ムチで叩いて、敵を混乱状態にする。
仲間	目の前の敵を仲間にする。

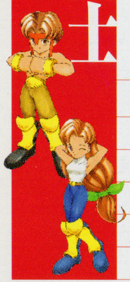
発明家



魔力が高く、他は普通。
アイテムを合体させて違うアイテムを作り出す。
片手剣、両手剣の一部、片手斧、こん棒類、ナイフ、軽い盾を装備できる。

能力向上	自らの能力を一時的に上げる。
薬合体	薬を合体してアイテムを作る。
アクセサリ合体	アクセサリーを合体してアイテムを作る。
武器合体	武器を合体してアイテムを作る。
盾合体	盾を合体してアイテムを作る。
魔法合体	巻物を合体してアイテムを作る。

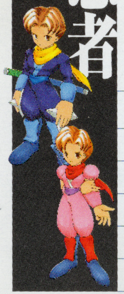
闘士



体力、攻撃力、防御力がズバ抜けて高いが、魔力は低い。
強力な攻撃体術を持つ。
ナックルしかそうびできない。

オーラショット	気の弾を撃つ。
ぶん投げる	目の前の敵を投げ飛ばす。
回転蹴り	蹴りで回りの敵をふっとばす。
ハイパーショット	強力な気の弾を撃つ。
体当たり	体でぶつかって攻撃する。
三段攻撃	連続攻撃で、ダメージを与える。

忍者



攻撃力と素早さが高いが、防御力と幸運が低い。
攻撃と回避を合わせ持つ。
片手剣、両手剣の一部、こん棒類、ナイフを装備できる。
盾は装備できない。

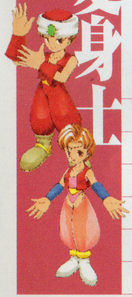
八方手裏剣	八方向に手裏剣を放つ。
飛突き	ジャンプして真下に２倍の攻撃力で攻撃。
目つぶし	目つぶし粉をまく。
変わり身の術	攻撃されしだいテレポートして逃げる。
火遁の術	爆炎で敵を攻撃する。
秘剣カマイタチ	高速で剣を振り、真空の刃で切り裂く。

盗賊

攻撃力、防御力は低いが、素早さと、幸運が高い。
敵のアイテムを盗むことができる。
ナイフ類のみ装備できる。

集中	一定時間、ワナ回避率が上がる。
盗む	目の前の敵の持ち物を盗む。
狙い	一定時間、クリティカル率が上がる。
忍び足	一定時間、寝ている敵を起こさなくなる。
急所突き	敵の急所を突き、一撃で敵を倒す。
強奪	攻撃して敵の持ち物を落とす。

変身士



幸運が高く、他は普通。
敵に変身することができるようになるが、武器、防具は装備できない。
（変身したら→30ページ）

人間に戻る	変身した姿から元に戻る。
変身１	直接攻撃してきた敵に変身する。
変身２	直接攻撃してきた敵に変身する。(気力消費が少ない)
変身３	攻撃が当たった敵に変身する。
変身４	攻撃が当たった敵に変身する。(気力消費が少ない)
変身弾	変身弾を発射し当たった敵に変身する。

キャラクター紹介

男主人公

シェイド

冒険者として名を馳せている、
18歳の若者。
持ち前の荒い言動のためか
孤独でいることが多い。

女主人公

フラット

冒険者として名を馳せている
【シェイド】といつも一緒にいる、
16歳の少女。
とても優しい性格で
だれからも好かれている。

アイテムの紹介

ここに紹介した道具はほんの一部です。
ゲーム中はこの数倍もの種類のアイテムが出て来ますから、一つ一つ効果を確かめて見ると良いでしょう。

アイテム	説明
ナイフ	少しの足しにしかならない、気休め程度の武器。
銀のナイフ	銀で作られた聖なる武器。
鉄の剣	鉄でできた普通の剣。
炎の剣	火炎を吹き出す強力な剣。
クレイモア	両手を使わないと持てない破壊力のある剣。クリティカルが出やすい。
木の盾	木なので錆びないのが利点だが、防御力は低い。
魔鏡の盾	魔法の威力を緩和するという盾。
干し肉	食べると気力が回復する。特に肉は極上だ！
回復薬	飲むと体力が回復する。
睡魔の巻物	眠り粉を出しモンスターを眠らせる。
稲妻の巻物	強力な稲妻でモンスターを攻撃。
マップの巻物	今いる階のマップを表示する。
防御の奇石	使うと主人公の防御力が一定時間上昇する。
状態回復の奇石	使うと状態全てが回復。
全快の奇石	完全に体力が回復する強力な奇石。
マジックメモリー	冒険を記録できる魔法のアイテム。
マジックポーチ	使うと所持できる最大アイテム数が一個増える。
コーティング剤	武器や盾に使えば錆びなくなる上、呪いも取れる。
もの知りメガネ	正体不明のアイテムを鑑定する。
紋章	ダンジョンの最も奥深くにある、当面の目的アイテム。
生命の実	どこにあるかはまったく分かっていない伝説のアイテム。

ゲームヒント

Q ダンジョンの奥にいくまえに、すぐ失敗しちゃうんだけど…。

まず、自分のレベルをしっかりと上げよう。目安として、3Fならレベル5、10Fならレベル12というふうに、今いる自分の階に比べて自分のレベルが高くなるようにしてみよう。レベルが10を超えると時間がすごくかかるようになるから、ある程度のところで見切りをつけて降りなきゃいけないけどね!!

Q 変身したらどうなるの?

1.変身士で敵に変身したら、敵の力を使う事ができるよ!! 敵の中には通常攻撃以外に特殊能力を持つ者もたくさんいるぞ!!
2.強い敵に変身すれば冒険を楽に進めることができるぞ!
3.通常攻撃は◎ボタン、特殊能力はL1ボタンだ。
4.特殊能力は、気力を消費するので考えて使おう。

Q トレジャーマスターって何

トレジャーマスターとは、冒険者達に送られる最も名誉な称号の事だ。このダンジョンのどこかにあるといわれる『マスターカード』を入手する事が条件だ。だが、トレジャーマスターへの道は、険しいぞ。あきらめずにガンバロウ!!

御意見、御感想

このゲームに関する、御意見、御感想をお待ちしています。

〒362 埼玉県上尾市愛宕1-16-8 レーベンビル4F
有限会社未来ソフト トレジャーギア係 迄

SLPS 00819

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ“PlayStation”専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の“PlayStation”にのみ対応しています。海外仕様の“PlayStation”では使用できません。●「解説書」および“PlayStation”本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを“PlayStation”本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後“PlayStation”本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●“PlayStation”本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

PlayStation

はるか昔に滅びた魔法文明の遺産を狙って命懸けの冒険をする者たち…「冒険者」。主人公は、冒険者の一人として、恋人でもあるパートナーと共に活躍していた。が、ある日、恋人が死の呪いの罠にかかってしまう。主人公は、その呪いを解くために、苛酷な試練の待つレーレのダンジョンへと向かったのだった!

レバーを動かしているときはアクションRPG、レバーを離すとゲームが止まってコマンドRPGに早変わりのまったく新しいシステム【リアルターンシステム】を採用!!

グラフィックは三次元フルポリゴンを採用!!
視点の切り替えはもちろん、
迫力あるカメラワークで戦いを演出してくれるぞ!!

冒険の舞台となるレーレの
ダンジョンは毎回その形が変化するんだ。
だから、何回でも無限に遊べるんだ!!

プレイヤーは、
主人公キャラクターを
男女の二人から
好みで選択できる。

⚠ 注意（ちゅうい）

「解説書」及び“PlayStation”本体の「取扱説明書」「安全のために」を必ず読んでから、ご使用ください。特に、小さいお子様は保護者の方がお読みの上、正しい使用方法で、ご愛用ください。

For Japan Only | プレイヤー 1人 | メモリーカード 2ブロック

トレジャーギア
TREASURE GEAR ™

COMPACT disc
NTSC J

©1997 Miraisoft / ADK

“PS” and “PlayStation” are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
WARNING: All rights reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.
Printed in Japan

このディスクを権利者の許諾なく賃貸業に使用することを禁止します。また、ソフトに含まれるプログラム等著作物を無断で解析することを禁止します。

SLPS 00819
標準価格¥5,800（税抜）

4 518798 071004

Enjoy&Exciting.
Miraisoft
有限会社 未来ソフト

PlayStation
TREASURE GEAR
SLPS 00819
PlayStation
トレジャーギア
SLPS 00819